



ISSN : 2339 - 1871

## JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

**Editor Office :** LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75  
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia  
Phone : +62 852-7901-1390.  
Email : [betrik@sttpagaralam.ac.id](mailto:betrik@sttpagaralam.ac.id) | [admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id](mailto:admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id)  
Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

### APLIKASI ANDROID PANDUAN MERAWAT TERNAK BURUNG LOVEBIRD

**Buhori Muslim<sup>1</sup>, Desi Puspita<sup>2</sup>, Rahmad Andika<sup>3</sup>**

**Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Putra Indonesia (UNPI) Cianjur<sup>1</sup>**

**Jl. Dr. Muwardi No. 66, By Pass Cianjur 43215**

**Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam<sup>23</sup>**

**Jl. M. Siagim 75 Simpang Mbacang Kec. Dempo Tengah Kota Pagar Alam**

**Email:** [buhoristtp@gmail.com](mailto:buhoristtp@gmail.com)<sup>1</sup>, [desiofira1@gmail.com](mailto:desiofira1@gmail.com)<sup>2</sup>, [rahmatandika@gmail.com](mailto:rahmatandika@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Pada penelitian ini, bertujuan menghasilkan aplikasi/software metode merawat burung *Lovebird* basis utama pemrogramannya menggunakan *android*, bermanfaat mempermudah mempelajari cara beternak burung secara benar. Karena dari informasi & pengumpulan data melalui *interview* dan observasi, peminat memelihara burung sangat tinggi dan cara beternak yang dilakukan peminat masih menggunakan cara lama, yang menyamakan cara pemeliharaan seperti memelihara ternak biasa. Pada pembuatan *software* metode merawat ternak burung *lovebird* ini selain *android* sebagai basis utama, untuk animasinya digunakan *software Adobe flash professional CS6*, dimana metode pengembangannya menggunakan *Rapid application development (RAD)* karena berdasarkan pemahaman *RAD* lebih mudah, praktis dan memiliki tahapan pengembangan produk penelitian baik, sesuai dengan maksud dari dilaksanakannya penelitian. Penelitian telah menghasilkan aplikasi yang menurut peneliti dapat membantu beternak burung *lovebird* dan untuk mengukur keberhasilan pembuatan aplikasi ini telah dilakukan dengan pengujian *alpha* bertujuan untuk menguji validitas produk aplikasi, yang dilakukan para ahli desain sistem, ahli materi, ahli bahasa & ahli media. Melalui berbagai uji tersebut telah dihasilkan aplikasi yang memiliki nilai khas sehingga cocok dan aplikatif untuk beternak burung *lovebird* sehingga dihasilkan produk ternak baik dan berkualitas ditunjukkan dengan validitas ahli media bernilai 4.0, dengan katagori sangat baik. Berikutnya ahli materi memberikan penilaian 3,5 katagori baik, ahli desain memberikan nilai 3,63 dan terakhir ahli bahasa memberikan nilai 3.6. maka berdasarkan hasil uji ini total validitas menunjukan aplikasi yang dihasilkan ini sangat layak dan valid untuk digunakan.

**Kunci Utama:** Penelitian; Beternak; RAD; *Lovebird*; Media; Validitas.

**Abstract:** In this study, the aim of this study was to produce an application/software method for caring for Lovebird birds, the main basis of which was programming using Android, which was useful in making it easier to learn how to raise birds correctly. Because from the information & data collection through interviews and observations, the interest in keeping birds is very high and the method of raising livestock that is carried out by enthusiasts is still using the old method, which equates the maintenance method with raising ordinary livestock. In making software, the method of caring for lovebirds, apart from Android as the main base, Adobe Flash Professional CS6 software is used for animation, where the development method uses Rapid application development (RAD) because based on understanding RAD it is easier, more practical and has good research product development stages, according to the purpose of the research. Research has produced applications that according to researchers can help raise lovebirds and to measure the success of making this application, alpha testing has been carried out with the aim of testing the validity of the application product, which is carried out by system design experts, material experts, linguists and media experts. Through these various tests, applications have been produced that have distinctive values so that they are suitable and applicable for raising lovebirds so that good and quality livestock

products are produced, as shown by the validity of media experts with a value of 4.0, with a very good category. Next, the material expert gave an assessment of 3.5 good categories, the design expert gave a score of 3.63 and finally the linguist gave a score of 3.6. then based on the results of this test the total validity shows the resulting application is very feasible and valid to use.

**Keywords:** Research; raising livestock; RAD; Love Bird; Media; Validity.

## 1. PENDAHULUAN.

Perkembangan teknologi sistem informasi (TSI) meningkat sangat cepat dan pesat tiap hari terdapat fitur dan aplikasi yang dirilis (baru), ini seiring dengan perkembangan teknologi komputer, internet serta multimedia. Aplikasi TSI untuk meningkatkan sistem manajemen dan kinerja terlihat sangat nyata penggunaan internet yang disematkan pada *smartphone* yang terutama yang menggunakan basis *android* (Muslim, 2017) terlihat dominan berperan dalam kehidupan.

Dimana aplikasi berbasis *android* ini ialah *operating system* (OS) pada pengembangannya untuk mendukung perangkat *mobile* basis *linux* (Adithya, 2016), dikembangkan *Android.Inc*, pada 2005 diakuisisi *google*, pada perkembangannya tahun 2007 di bentuk *OHA* (*open handset alliance*) merupakan konsorsium beberapa perusahaan besar pengembangan perangkat *mobile* untuk membangun standar terbuka bagi perangkat *mobile* dengan menggunakan aplikasi (Maiyana, 2018), konsorsium tersebut terdiri dari *texas instrument* (TI), *Broadcom corporation* (BC), *google*, *HTC*, *intel*, *LG*, *marvel technology*, *motorola*, *nvidia*, *qualcomm*, *Samsung electronic*, *sprint nextel*, dan *T-mobile*.

Aplikasi (*software*) mampu mengartikan sebagai penyelesaian masalah menggunakan teknik pemrosesan data, aplikasi biasa berpacu pada sebuah komputasi diharapkan, aplikasi yang dimaksud berupa penyelesaian permasalahan yang menggunakan satu cara pemroses data yang mengacu pada sistem komputasi yang diinginkan. Aplikasi ini biasanya berupa *software* berisi kesatuan aplikasi

yang dibuat untuk melaksanakan pekerjaan tertentu agar meringankan atau menggantikan posisi pekerja (Putrawansyah, 2017) (Muslim, 2018).

Melalui pengamatan dan *interview* dengan para peternak dan beberapa orang dari dinas yang dianggap ahli serta pemahaman secara akademis bidang peternakan di Kota Pagar Alam, burung *lovebird* banyak diminati masyarakat, bahkan peluang menjual ke daerah sekitar atau diluar Pagar Alam lebih menjanjikan karena belum ada peternak. Tetapi para peternak di Pagar Alam ini masih mengalami permasalahan dalam beternak, terutama pada saat menjodohkan burung, memilih indukan, dan membedakan jantan serta betina, bahkan susah dalam menentukan takaran pakan harian pada saat burung dikandang.

Aplikasi perawatan ternak burung *lovebird* berbasis *android* ini dapat membantu peternak dalam proses bisnis ternak burung *lovebird* di Pagar Alam mampu berjalan sesuai dengan *planning* bisnis yang sudah dirancang, lebih aplikatif aplikasi ini membantu para peternak dalam menghadapi permasalahan perawatan ternak burung *lovebird*, sehingga peternakan berhasil artinya memberikan kemudahan sehingga dapat diproduksi anakan burung *lovebird* yang memiliki nilai jual yang baik yang akhirnya memberikan kesejahteraan bagi peternaknya (Muslim, 2017).

## 2. METODE PENELITIAN.

Pada kegiatan penelitian ini, diperlukan berbagai hal seperti dukungan teori sebagai landasan berpikir pendahuluan, metode, bahkan contoh-contoh beberapa aplikasi yang menjadi

acuan ide dan sebagainya, diantaranya diuraikan dibawah ini:

## 2.1 Aplikasi.

Berdasarkan istilah, maka definisi aplikasi ialah suatu aplikasi (*program*) yang siap dipergunakan, di buat untuk melakukan satu fungsi bagi penggunaan jasa aplikasi (*software*) serta pemanfaatan aplikasi yang lain, yang bisa dimanfaatkan oleh satu sasaran yang diharapkan dari program yang dibangun itu. Berdasarkan kamus komputer eksekutif, aplikasi memiliki arti, yakni penyelesaian permasalahan yang memanfaatkan salah satu cara pemrosesan data, dan software yang biasa berpacu pada sebuah komputasi yang diperlukan atau yang diharap (Juansyah, 2015).

## 2.2 Android.

Aplikasi *android*, ini merupakan *operating system* (OS) yang dikembangkan buat perangkat *mobile* basis *linux*. Sejak awal OS *linux* dikembangkan *Android.Inc*, selanjutnya diakuisisi *google* tahun 2005, pada usaha pengembangannya android, tahun 2007 dibentuk *open handset alliance (OHA)*, merupakan konsorsium gabungan perusahaan, seperti: *texas instrument*, *broadcom corporation (BC)*, *google*, *HTC*, *intel*, *LG*, *marvel technology goup*, *Motorola*, *nvidia*, *qualcomm*, *Samsung electronic*, *sprint Nextel* dan *t-mobile*. Bertujuan mengembangkan standar terbuka untuk sarana berbasis *mobile* dengan menggunakan aplikasi yang bisa digunakan secara bersama-sama seluruh vendor (Maiyana, 2018).

## 2.3 Perawatan (Pemeliharaan).

Kegiatan pemeliharaan adalah sebuah kegiatan yang terarah untuk tujuan mampu menjamin keberlangsungan fungsionalitas suatu sistem produksi hingga dari sistem diperoleh harapan hasilkan *output* sesuai dengan yang diinginkan pihak yang melakukan

perawatan. Berdasarkan pendapat Heizer & Render, kegiatan memelihara merupakan segala kegiatan (upaya) dilaksanakan untuk menjaga sistem (aplikasi) agar pekerjaan bisa disesuaikan dengan pesanan. Perawatan diartikan sebagai suatu aktifitas untuk memelihara atau menjaga fasilitas atau perangkat pabrik dan melakukan perbaikan atau penyesuaian yang dibutuhkan agar keadaan kegiatan operasi tetap memuaskan sesuai perencanaan sehingga dicapai tujuan yang terus baik. Bisa dibuat kesimpulan kegiatan perawatan (pemeliharaan) dilaksanakan untuk merawat atau memperbaiki perangkat agar tetap mampu melakukan kegiatan produksi dengan efisien & hasil yang berkualitas. Sistem perawatan bisa di pandang sebagai bayangan dari sistem produksi, yang mana bila sistem produksi beroperasi dengan kapasitas yang besar maka perawatan harus dilakukan lebih intensif (Noor Ahmadi, 2017).

## 2.4 Metode Rapid Application Development (RAD)

Menurut (Tenia Wahyuningrum, 2014) *rapid application development (RAD)* ini metode pengembangan sistem informasi (SI) waktu yang singkat, hingga dinilai sesuai digunakan pada pengembangan aplikasi. *RAD* dengan metode *iteratif* (berulang-ulang) pada pengembangan sistem, yang mana working model sistem dikonstruksi dari awal tahapan pengembangan bertujuan menetapkan keperluan (*requirement*) *users* dan selanjutnya disinkronkan. Pada pengembangan SI diperlukan waktu minimal 180 hari tetapi dengan mengaplikasikan metode *RAD*, sistem mampu diselesaikan pada waktu 30-90 hari, dimana metode *RAD* mempunyai 3 (tiga) tahap, yaitu:



Gambar 1. Rapid Application Development

### 1. *Requirements Planing*

Pada tahapan ini mengidentifikasi dan menentukan apa saja yang di butuhkan untuk pembuatan aplikasi dari data yang diperoleh dari narasumber.

### 2. *Design System*

Pada tahapan ini, mendesain rancangan program yang di diskusikan saat pengumpulan data yang dilakukan sebelumnya.

### 3. *Implementation*

Fase ini, merupakan fase peneliti mendapatkan hasil yang berupa aplikasi dan kemudian hasilnya tersebut akan di ujikan terlebih dahulu. Jika hasil pengujian tidak valid maka akan dilakukan perbaikan dalam aplikasi tersebut (Muslim et.,all. 2014).

## 3. HASIL & PEMBAHSAN

Kegiatan penelitian ini telah menghasilkan sebuah Aplikasi. Perawatan ternak burung lovebird berbasis android, dikarenakan burung lovebird sendiri banyak diminati masyarakat umum baik itu remaja ataupun dewasa. Akan tetapi para peternak di Kota Pagar Alam masih megalami kesulitan untuk menjodohkan burung lovebird, Memilih indukan burung lovebird yang siap untuk dternak & masih kebingungan untuk menentukan mana lovebird jantan dan lovebird betina. bahkan cara pemberian pakan harian pada saat di kandang ternak masih belum memahami. Pembuatan multimedia pembelajaran ternak burung lovebird ini dilakukan berdasarkan model pengembangan Rapid Application Development (RAD) dimana pengembangan ini terdapat beberapa fase atau tahapan *Requirements Planing*, *Design System* dan *Implementation*. Perlaksanaan percobaan (testing) yang ada dalam kegiatan *Implementation* agar mengukur validasi aplikasi dilaksanakan uji *alpha* (uji ahli media, desain & bahasa) apakah aplikasi sudah valid untuk digunakan peternak *lovebird* (Muslim, dkk. 2014).

### 3.1 Tahap *Requirement Planing*

Pada tahap ini, peneliti & calon pengguna dari sistem (Aplikasi) bertemu untuk melakukan diskusi tentang keperluan yang harus disediakan oleh sistem, dalam fase ini di *list* kebutuhan dari berbagai fungsionalitas atau pun non fungsionalitas yang nanti bisa diimplementasikan dalam sistem (Aplikasi). Pengumpulan data sebagai bahan penelitian ini didapat dari berbagai teknik (Muslim et.,al, 2014), yaitu : observasi dan wawancara.

1. Wawancara dilakukan di studi pendahuluan untuk mengetahui kebutuhan pembuatan aplikasi mulai apa saja yang menjadi kendala dalam beternak *lovebird*. Wawancara dilakukan pada peternak dan ahli peternakan dari Dinas Pertanian Kota Pagar Alam.
2. Aplikasi perawatan ternak *lovebird* yang di usulkan sangat membantu peternak pemula untuk mengetahui informasi tentang tata cara perawatan ternak yang baik sehingga menghasilkan bibit ternak yang unggul.

### 3.2 Tahapan *Design System*

Mengacu pada hasil analisis keperluan penelitian ini maka diperoleh gambaran umum tentang berbagai masalah dihadapi para peternak pemula yang kebanyakan ada di Pagaralam. Tahapan rencana ini ialah kegiatan tindak lanjut dari analisa kebutuhan pada penelitian ini, kegiatan perencanaan aplikasi perawatan ternak burung *lovebird* ini telah disesuaikan dengan hasil dari analisis kebutuhan perencanaan. Pada tahapan ini terdapat beberapa macam-macam kegiatan mesti dilaksanakan antara lain, yaitu:

1. Tampilan awal.

Pada bagian ini, adalah bagian atau halaman awal atau pembuka dari aplikasi (*program*) pada saat *program* (aplikasi) pertama kali dibuka oleh *user* maka akan ditemukan pada tampilan pertama, yang

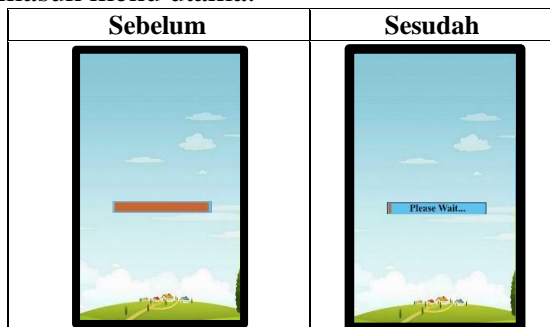
sebelumnya langsung ke tombol mulai setelah di perbaiki muncul *flash screen* terlebih dahulu.



Gambar 2. Halaman pertama

## 2. Tampilan kedua.

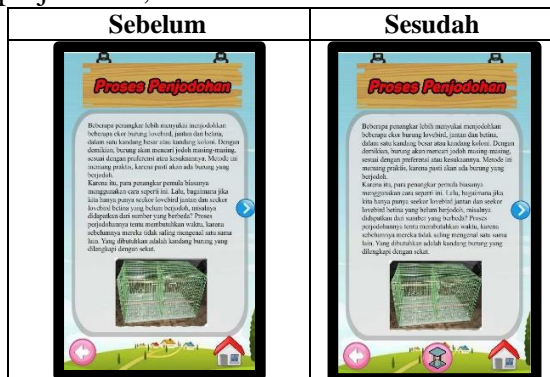
Halaman ke dua atau tampilan ke dua yaitu *loading* atau tampilan awal (pembuka) setelah *users* menekan tombol mulai maka ditampilkan pada tampilan *loading* atau tunggu sebeum masuk menu utama.



Gambar 3. Halaman kedua

## 3. Tampilan ketiga.

Halaman ketiga/tampilan ketiga merupakan *scane loading*, *user* ditemukan pada tampilan menu utama terdiri dari 4 (empat) menu pilihan yang bisa, diantaranya tentang tata cara proses perjodohan, di lihat dibawah ini.



Gambar 4. Halaman ketiga

## 4. Tampilan keempat.

Pada tampilan halaman ini dimana semula hanya tampilan biasa, tetapi setelah diperbaiki pemilihan jenis kelamin dan burung *lovebird* pada halaman sebelumnya bisa di lihat mini motion atau gambar dari pilihan yang nantinya di pilih, pada tampilan halaman ini.



Gambar 5. Halaman keempat

## 5. Tampilan kelima.

Pada halaman ini dimana *user* (pengguna) aplikasi panduan ternak burung *lovebird* ini *user* akan melihat banyak tombol-tombol yang berfungsi untuk memulai suara masteran dari burung *lovebird* yang bisa dipilih oleh *user*.



Gambar 6. Halaman kelima.

## 3.3 Tahap Implementations.

Pada tahap Implementations ini, kerangka yang masih konseptual tersebut pada tahap sebelumnya akan direalisasikan menjadi sebuah produk aplikasi (*software*) siap diimplementasikan pada bagian ini, yaitu melalui tahapan penilaian para ahli validasi, seperti: Penilaian ahli bahasa,

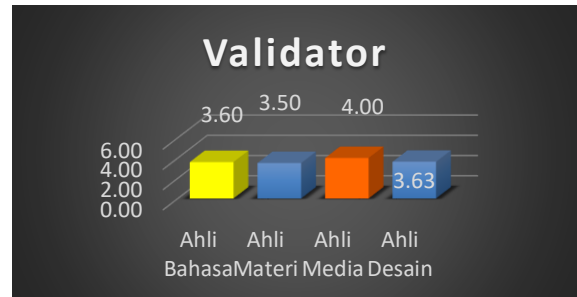


ahli materi, ahli desain dan ahli media terhadap aplikasi yang telah dibangun.

Pembangunan aplikasi atau *software* panduan perawatan ternak burung *lovebird* melalui beberapa tahap: *Requirement Planing*, *design system*, dan *Implementasi*. Pembangunan aplikasi panduan perawatan ternak burung *lovebird* ini dapat memanfaatkan *Software Adobe Flash CS6* sebagai pendukung aplikasinya. Proses pengembangan ini dilakukan bertahap & untuk menghasilkan aplikasi yang layak dilaksanakan berbagai validasi telah dilakukan oleh para ahli bahasa, validasi ahli materi, validasi ahli desain, dan validasi oleh ahli media. Seluruh rangkaian validasi ini bertujuan untuk memperoleh data yang sesuai agar selanjutnya bisa dilakukan revisi atau perbaikan terhadap *software* yang dibangun agar tercapai panduan atau aplikasi beternak burung *lovebird* yang diinginkan & menghasilkan sarana panduan yang sesuai & bermanfaat untuk *User* (pengguna). Yang nantinya hasil validasi ahli bahasa mampu memperlihatkan bahwa aplikasi mendapatkan nilai rata-rata skor 3,6 yang artinya dengan skor tersebut bahwa aplikasi ini sudah baik dari sisi kejelasan penggunaan bahasa dan juga tanda baca sesuai aturan tata Bahasa Indonesia.

Hasil dari validasi ahli materi memperlihatkan bahwa kesesuaian isi materi bertujuan bagi panduan atau pembelajaran ternak burung *lovebird* di nilai sangat baik, kesesuaian dan kualitas materi pada aplikasi ini di nilai baik, hasil validasi dari ahli materi memperlihatkan bahwa aplikasi perawatan ternak burung *lovebird* ini mendapatkan nilai 3.5 dengan kategori baik. Selanjutnya aspek tampilan dan aspek animasinya. Untuk aspek tampilan ini indicator kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi, kesesuaian pemilihan dan komposisi warna, kualitas tampilan gambar, sajian animasi & daya dukung efek suara pengiring. Hasil validasi dari ahli desain menggambarkan

bahwa aplikasi ini juga baik dengan rata-rata skor nilai 3,6. Berikutnya pada aspek media bahwa aplikasi perawatan ternak burung *lovebird* ini sangat *user friendly* untuk di pahami hingga hasil validasi rata-rata nilai 4.00.

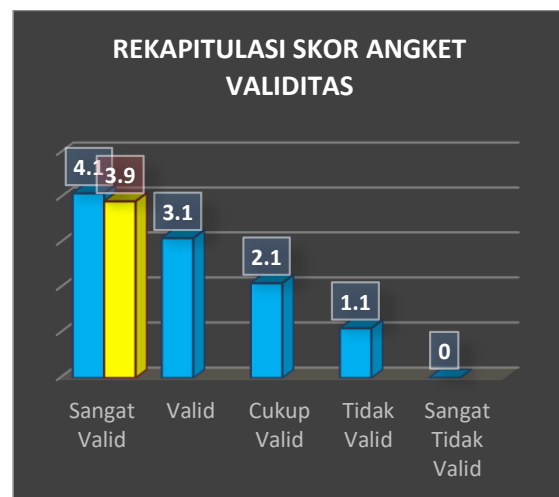


Gambar 7. Validator Expert Review

Selanjutnya hasil rekapitulasi skor angket ditunjukkan oleh tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Skor Angket

Skor	Kategori	Skor didapat
4,1 – 5	Sangat valid	-
3,1 – 4	Valid	3,92
2,1 – 3	Cukup valid	-
1,1 - 2	Kurang valid	-
0 – 1	Sangat tidak valid	-



Gambar 8. Hasil rekapitulasi validitas

Berdasarkan hasil dari rekapitulasi di atas dihasilkan setelah mendapat sarana dari validator, selanjutnya dari hasil

validator telah dilaksanakan penyesuaian yang menjadikan produk menjadi lebih bermanfaat. Validator memberi komentar pada kolom yang disediakan pada kuisisioner tentang aplikasi ini, juga mampu memberi sarana secara deskriptif pada peneliti untuk kejelasan perbaikan untuk mencapai produk yang baik digunakan sehingga mampu mencapai produk aplikasi yang valid. Sehingga berdasarkan hasil kuisisioner itu maka diperoleh hasil uji validitas dari ahli bahasa dengan skor 3,6 dengan kriteria valid, berikutnya hasil uji materi diperoleh skor 3,5 dengan kriteria valid, selanjutnya uji dari ahli desain memperoleh skor 3,6 kriteria valid dan dari uji media didapatkan skor 4,0 sehingga hasil rata-rata keseluruhan adalah 3,9 dengan katagori valid. Ini menunjukkan Aplikasi Perawatan Ternak *Lovebird* sudah menunjukkan produk yang Valid.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan sesuai dengan metode (langkah-langkah) penelitian RAD (Wahyuningrum, 2014), bisa diambil kesimpulan, sebagai berikut:

1. Penelitian, menghasilkan Aplikasi panduan Perawatan Ternak burung *Lovebird* dengan minimum sisten operasi (SO) *Android* versi 4.4 (*KitKat*) & *Platform* yang bisa berjalan di *tablet* dan *mobile* sehingga tidak ada perbedaan *android tablet* dan *android mobile* dengan minimal RAM 1 GB.
2. Aplikasi panduan perawatan ternak burung *Lovebird* berhasil dibuat dengan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* sebagai pendukung untuk animasinya.
3. Aplikasi panduan perawatan Ternak burung *Lovebird* sesuai dengan harapan. Dimana data didapat dari komentar dan masukan pada lembar validasi uji *alpha* yang diberikan ahli bahasa, ahli materi, ahli desain dan ahli media.

Aplikasi panduan perawatan ternak burung *Lovebird* ini mempunyai kriteria valid ditinjau melalui aspek isi atau materi, aspek aplikasi bahasa aspek desain yang menarik serta mudah di fahami, hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan bahwa aplikasi panduan merawat ternak burung *lovebird* ini memiliki kriteria baik dengan rata-rata skor 3,6, sedang hasil validasi dari ahli materi memperlihatkan bahwa Aplikasi panduan perawatan ternak burung *Lovebird* ini rata-rata skor 3,5 dan hasil validasi ahli desain menunjukkan bahwa aplikasi panduan perawatan ternak burung ini baik dengan rata-rata skor 3,6 kemudian nilai yang diperoleh dari hasil ahli media rata-rata 4,0 dengan kriteria sangat *valid*. Aplikasi panduan perawatan ternak burung *Lovebird* dinyatakan valid. Data didapat dari komentar & masukan pada lembar validasi uji alpha yang diberikan ahli bahasa, ahli materi, ahli desain dan ahli media. Aplikasi panduan perawatn ternak burung *Lovebird* ini mempunyai kriteria valid ditinjau dari aspek isi/ materi, aspek penggunaan bahasa, aspek desain yang menarik serta mudah di fahami, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa aplikasi panduan ternak burung *lovebird* ini memiliki kriteria baik dengan rata-rata skor 3,6 sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperlihatkan Aplikasi panduan perawatan ternak burung *Lovebird* dengan rata-rata skor 3,5 dan hasil validasi dari ahli desain memperlihatkan bahwa aplikasi ini baik dengan skor rata-rata 3,6 kemudian nilai yang diperoleh dari ahli media rata-taya 4,0 kriteria sangat *valid*.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adithya Marhaendra Kusuma, E. Y. 2016. Aplikasi buku digital bidang teknologi informasi. Jurnal Komunikasi. Media & Informatika. pp 2-10.
- Juansyah, A. 2015. Pembangunan aplikasi *child tracker* berbasis assisted-global

- positioning (A-GPS) dengan platform android. Jurnal ilmiah komputer & informatika (Kompute), pp 1-8.
- Maiyana, E. 2018. Pemanfaatan android dalam perancangan aplikasi kumpulan doa. JSI. Pp 4-10.
- Muslim, B. 2017. Pengantar teknologi informasi. Deepublish. Yogyakarta.
- Muslim, B. dkk. 2017. Sistem informasi Penerimaan Siswa Baru SMP Xaverius Pagaram Berbasis *Website*. JTI. 2(2). pp 90-98.
- Muslim, B & Yadi. 2014. Pengukuran *Usability* sistem menggunakan *Use Questionnair* pada jejaring sosial *Facebook*. Betrik, Jilid 2 Hal 37- 46.
- Muslim, B. 2018. Analisis sistem informasi (SI) terintegrasi di Perguruan Tinggi (PT) (Studi kasus: STT Pagaram) JTI Mura, Vol. 10. PP 83-91.
- Muslim, B. et.,al. 2014. Analisis rencana aplikasi teknologi informasi pada STT Pagaram. Proseding Semnatik & Magma. Palembang 23 Agustus. PP 388-396.
- Muslim, B. 2017. Infrastruktur e-business Sekolah Tinggi Teknologi di Pagar Alam. Betrik. Vol. 11 (01). PP 53-60.
- Noor Ahmadi, N. Y. 2017. Analisis pemeliharaan mesin *blowmould* dengan metode *RCM* Di PT. CCAI. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*.
- Putrawansyah, F. 2017. Aplikasi computer assisted test (CAT) pada penerimaan mahasiswa baru Sekolah Tinggi Teknologi Pagaram (STTP). RESTI. PP 1-8.
- Tenia wahyuningrum, D.J. 2014. Perancangan WEB e-commerce dengan metode RAD untuk produk unggulan desa. Semnastik 2014. PP 81-88.